

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh peneliti berdasarkan pembahasan bab-bab sebelumnya sampai dengan analisis data yang diperoleh pada *pretest*, *posttest*, tugas, Angket dan lembar observasi yang dilakukan di kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Kedawang Kabupaten Cirebon, adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang diperoleh pada tes awal (*pretest*) kemampuan siswa diketahui bahwa kemampuan awal siswa kelas eksperimen pada mata pelajaran Web Design dengan materi "*form lihat, entri, edit, dan hapus data menggunakan software web design dan dengan menggunakan script php*" tergolong masih rendah, hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata skor *pretest* lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata skor *posttest* ($9,56 < 15,13$), artinya pengetahuan siswa mengenai materi yang akan diberikan masih rendah, atau dapat dikatakan materi yang akan diberikan dalam penelitian belum pernah didapatkan siswa sebelumnya.
2. Pada tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol, yaitu 15,13 dan 13,20.

3. Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen dengan pembelajaran *metode resitasi berbasis moodle* pada mata pelajaran Web Design lebih baik daripada peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan rata-rata *pretest* dan *posttest*. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar ranah kognitif kelas eksperimen yaitu rata-rata skor *pretest* 9,56, rata-rata skor *posttest* 15,13, dan rata-rata $\langle g \rangle$ 0,56. Sedangkan peningkatan hasil belajar ranah kognitif kelas kontrol yaitu rata-rata skor *pretest* 9,17, rata-rata skor *posttest* 13,20, dan rata-rata $\langle g \rangle$ 0,38. Peningkatan hasil belajar ranah afektif kelas eksperimen yaitu rata-rata skor ranah afektif pertemuan pertama 0,82 dan rata-rata skor ranah afektif pertemuan kedua 6,07. Peningkatan hasil belajar ranah psikomotorik kelas eksperimen yaitu rata-rata skor ranah psikomotorik pada tugas pertama 1,90 dan rata-rata skor ranah psikomotorik pada tugas kedua 8,04.
4. Metode resitasi berbasis *moodle* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran *Web Design*. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata $\langle g \rangle$ yang diperoleh kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata *gain* ternormalisasi kelas kontrol, yaitu rata-rata $\langle g \rangle$ kelas eksperimen sebesar 0,56 dan rata-rata $\langle g \rangle$ kelas kontrol sebesar 0,38.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan metode resitasi berbasis *moodle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Web Design. Karena dengan menggunakan metode resitasi dalam pembelajaran dapat memupuk rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan, melatih siswa berfikir aktif karena tugas yang diberikan harus dipertanggungjawabkan, materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa karena siswa belajar dengan caranya masing-masing, sehingga hasil belajar pun akan meningkat. Dengan berbasis *moodle*, siswa diberikan kemudahan untuk dapat mengakses materi/modul, tugas, *upload* tugas, diskusi tugas melalui forum, dan lain sebagainya. Sehingga memberikan kenyamanan dan belajar pun menjadi sangat menyenangkan. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat mengimplementasikan metode resitasi berbasis *moodle*.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan metode resitasi dalam pembelajaran, hendaknya memperhatikan betul laporan tugas yang harus dibuat siswa. Untuk peneliti yang akan berbasis *moodle*, hendaknya memperhatikan infrastruktur dan koneksi jaringan internet di sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Karena tidak semua sekolah memiliki koneksi jaringan internet yang bagus dan

infrastruktur dari laboratorium komputer yang digunakan untuk pembelajaran.

3. Hendaknya dapat diteliti lebih lanjut pula pembelajaran yang lebih bervariasi kepada siswa untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Khususnya SMK pada mata pelajaran Web Design.

